

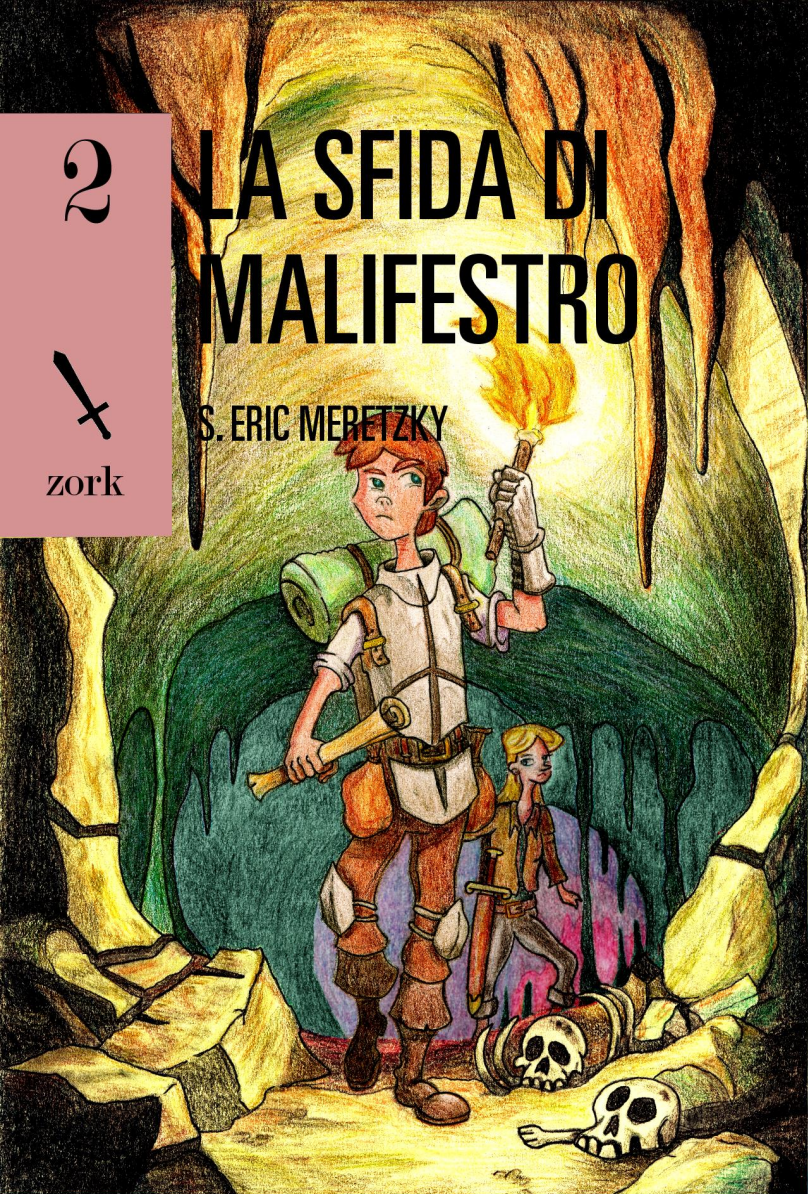
2



zork

LA SFIDA DI MALIFESTRO

S. ERIC MERETZKY



libri **NOSTRI**

libri **NOSTRI**

Prima edizione dicembre 2015

Titolo originale: The Malifestro Quest

Prima edizione: TOR Books, 1983

© 1983, Infocom, Inc.

ZORK è un marchio registrato di Infocom, Inc.

© 1983, S.Eric Meretzky per il testo

© 1983, Dell Harris per le illustrazioni interne

2016, Librogame's Land – www.librogame.net

Traduzione di Phantom

Copertina di Phantom ispirata dalle opere di Jim Zub

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale. L'autore della traduzione intende questo progetto come un omaggio a un capolavoro del passato e non come fonte di lucro per lui o per altri. I diritti dell'opera rimangono dei rispettivi proprietari.

Benvenuto nel Regno di Zork!

Ti stai annoiando. Alla TV non danno nulla se non stupide repliche. Fai un giro al negozio di libri della tua città e trovi un libro dall'aspetto interessante, intitolato “Zork: La sfida di Malifestro”.

Come al solito, lo apri alla prima pagina e inizi a leggere.

Il libro è ambientato nella magica Terra di Zork, dove il malvagio e avido stregone Malifestro ha imprigionato Syovar, il legittimo sovrano del regno, e solo TU puoi salvare la situazione! Ci sono elfi, troll, pozioni magiche, tappeti volanti, il mostro delle nevi di Snurth, e un impero gigantesco da esplorare. Sembra proprio un buon libro!

Scegli di salvare il Regno? Se sì acquista il libro e vai a pagina 7.

Oppure scegli di andare a casa a guardare le repliche? Vai alla pagina seguente.

Davanti alla TV, le tue palpebre si chiudono lentamente. Uno strano suono riempie la stanza. Improvvisamente i tuoi occhi si aprono; ti accorgi che stavi russando. Non riesci a toglierti quel libro di Zork dalla testa, ma il negozio di libri è già chiuso.

Pensaci! Non sarebbe stato più saggio comprare quel libro, e andare a pagina 7?

LA SFIDA DI MALIFESTRO

S. ERIC MERETZKY

illustrato da Dell Harris
tradotto da Phantom



librogame's LAND

www.librogame.net





La stanza è calda in modo opprimente, debolmente illuminata da un paio di piccole finestre alte sulle pareti. Una viscida e sibilante massa di serpenti copre l'intero pavimento.

Syovar pende dal soffitto con una corda che stringe saldamente le sue mani, sospeso a pochi centimetri da terra. Gocce di sudore scorrono lungo le guance ogni volta che i serpenti sibilano e scattano ai suoi piedi.

Syovar emette un gemito di dolore. Le sue labbra restano immobili ma, in qualche modo, sembra dirti:

"Aiutami... prendi il vecchio passaggio sotterraneo... cerca la sfera di cristallo nero... Fai presto..."

Le sue parole svaniscono sostituite da un lontano rumore martellante. Sembra venire da ogni parte, e cresce più forte, e ancora più forte. ...

Bill si sveglia di soprassalto dall'incubo. Si siede sul letto, tremante, e cerca di riordinare le idee.

È sabato, il primo giorno delle vacanze estive. La luce del sole illumina la sua cameretta.

E si rende conto che il rumore martellante del sogno sta ancora continuando. Sembra provenire dalla finestra. Guardando fuori vede June che bussa sugli infissi.

Vai a pagina 8.

Bill apre la finestra e June entra nella stanza. Sembra che si sia vestita di tutta fretta, e ha il fiato corto.

Ansimando dice: "Ho appena fatto un sogno terribile".

"Syovar era in pericolo! Ci stava chiedendo aiuto. Noi dobbiamo..."

"Ho fatto esattamente lo stesso sogno!" la interrompe Bill.

I due ragazzi si sentono in colpa. In passato già si erano avventurati nelle Terre di Zork. Lì avevano ricevuto i loro nomi Zork, "Bivotar" e "Juranda," ed erano stati proclamati eroi dal loro misterioso "zio" Syovar. Avevano promesso di ritornare presto in quella terra magica.

Poi Bill e June avevano fatto grandi progetti con i loro amici per le vacanze ormai prossime, e i propositi di avventura nella Terra di Zork si erano sciolti come neve al sole.

Ma ora questa richiesta di aiuto dall'altro mondo li fa sobbalzare. Bill apre il cassetto della sua scrivania e prende l'anello di Zork, regalatogli da Syovar. L'anello sta pulsando e irradia intensi lampi di luce.

"Bill, questa non può essere una coincidenza! I nostri sogni, l'anello... Veniamo chiamati per qualche importante ragione. Dobbiamo andare!"

Vai a pagina 9.

"Ma io non ho ancora fatto colazione..."

"Lascia perdere la colazione! Syovar è in pericolo!"

Bill fissa l'anello pulsante che li chiama verso un'altra avventura. Tenendo June per mano, lentamente fa scivolare sul dito l'anello di Zork.

Con un lampo di luce e uno sbuffo di denso fumo, si ritrovano in una camera da letto... ma molto diversa da quella di Bill. Questa nuova camera è ampia, con un soffitto molto alto, e vi regna un cupo silenzio.

Vai a pagina 10.



I muri e il pavimento sono di pietra levigata. Il letto a baldacchino è grande e ricoperto in tessuti pregiati.

Una porta in quercia massiccia, parzialmente aperta, conduce in un nebbioso corridoio. Un silenzio tombale pervade la stanza.

Anche i loro vestiti sono diversi. Ora indossano abiti da avventuriero, con cinture in pelle, mantelli col cappuccio e robusti stivali in pelle. Ora non sono più Bill e June, ma Bivotar e Juranda.

"Beh, Juranda, dovremmo guardarci intorno?" e pronunciando queste parole sente l'eccitazione del ritorno all'avventura. "Certo, Bivotar, diamo uno sguardo in giro" dice Juranda allegramente. Il pericolo che incombe su Syovar viene momentaneamente dimenticato.

Ben presto scoprono che si trovano all'interno di un enorme castello. Lunghi corridoi di pietra collegano una quantità di camere, sale per banchetti, postazioni di guardia, e una splendida sala del trono.

Il castello sembra deserto e alquanto trascurato.

Dopo una lunga esplorazione, i giovani giungono al cancello principale del castello.

Il ponte levatoio è abbassato e conduce ad un'ampia piana erbosa, le montagne in lontananza sono velate da una leggera foschia. La giornata è grigia e nuvolosa.

Vai a pagina 12.



Accanto al cancello una porta misteriosa conduce in una stanza buia. Degli enormi topi zampettano fra teschi e ossa sparse poco oltre la porta.

"Cosa dovremmo fare, Biv?" chiede Juranda. "Il castello sembra deserto."

Improvvisamente sentono un suono secco, e girandosi intravedono un paio di elfi che sgattaiolano dietro l'angolo.

Inseguì gli elfi? Vai a pagina 13.

Lasci il castello ed esplori la campagna circostante? Vai a pagina 18.

Vuoi scoprire cosa si nasconde oltre la porta misteriosa? Vai a pagina 22.

"Veloce — inseguili!" dice Juranda.

"Forse possono dirci cosa sta succedendo."

I due rincorrono gli elfi, giù lungo i corridoi del castello. Le due creature sono veloci ma di lì a poco entrano in un corridoio che finisce in un vicolo cieco. Ormai in trappola, si girano con uno sguardo di terrore negli occhi.

"Non temere Max," dice il primo elfo, coprendosi gli occhi.

"Non temere Fred," dice il secondo, cercando di nascondersi dietro Max.

"Non abbiate paura" dice Bivotar. "Non vogliamo farvi del male. Vogliamo solo sapere dove siamo e cosa sta succedendo."

Max, con cautela, scopre un occhio. "Non volete fare del male a Max?"

Bivotar e Juranda scuotono la testa. Fred fa capolino da dietro Max. "Non siete stati mandati da Malifestro?"

"No," risponde Juranda.

"O almeno non credo. Chi è Malifestro?"

"Malifestro..." inizia Max.

"... un potente mago ...," continua Fred.

"... mangia gli elfi come noi per colazione," conclude Max.

Vai a pagina 14.

"Questo mi fa venire in mente," dice Bivotar "che io ancora non ho fatto colazione."

Gli elfi cercano di nascondersi uno dietro all'altro. "Non mangiarci!" piagnucolano.

"Non ho intenzione di mangiarvi," dice Bivotar con gentilezza. "Perché siete così spaventati?"

"Il Male regna nel castello di Zork," dice Max. "Malifestro è più potente di quanto si possa immaginare," spiega Fred.

"Vive in una terra lontana dove la magia è più forte di quanto non sia qui nella Terra di Frobozz," aggiunge Max.

"E ora con Syovar suo prigioniero, nessuno potrà fermarlo," conclude Fred.

"Syovar! Prigioniero?" dice Juranda.

"Dove? Diteci cosa sapete!"

Gli elfi spiegano allora che il malvagio stregone Malifestro, facendo uso di un potente incantesimo, catturò Syovar.

Malifestro tiene Syovar prigioniero nel suo castello, oltre le Montagne Testapiatta. E come riscatto per la sua liberazione pretende una grande quantità d'oro e gioielli, la metà delle Terre del Regno di Zork e diecimila uomini da consegnargli come schiavi.

I cavalieri di Frobozz, duemila fra i migliori soldati di Zork, guidati dal nobile Ellron, sono partiti per salvare Syovar.

Vai a pagina 16.



Forse a causa del potere terribile di Malifestro, o forse per le temibili insidie che si nascondono sulle montagne Testapiatta, sta di fatto che nessuno dei cavalieri è stato più visto da allora.

Paura e disperazione si sono impossessate delle Terre di Zork. L'ordine è svanito, e bande di ladri e predoni vagano per strade e città.

Sembra scontato che Malifestro potrà conquistare facilmente l'intero regno.

"Molto probabilmente Malifestro verrà prima di tutto qui quando deciderà di invaderci," dice Max.

"Per questo tutti sono fuggiti dal castello," dice Fred.

"Ad eccezione di alcuni servi, come noi" aggiunge Max.

"Tropo impauriti per rimanere e troppo spaventati per fuggire," conclude Fred.

"Oh, poveri elfi," dice Juranda.

"Juranda, dobbiamo fare qualcosa. Dobbiamo andare a salvare Syovar."

"Non potete!" risponde Fred boccheggianti.

"Lo stregone vi ucciderà," continua Max.

"O vi mangerà. come fa con gli elfi."

"O vi trasformerà in lumache."

"O bolliti nell'olio."

"O gettati nella fossa dei serpenti."

Vai a pagina 17.

"O incatenati per diventare cibo per il mostro delle nevi di Snurth"

"È meglio se rimanete qui nel castello, insieme a noi."

Rimani nel castello con gli elfi? Vai a pagina 25.

Tenti di salvare Syovar? Vai a pagina 28.

"Non riusciremo mai a catturare quegli elfi," dice Bivotar. "Andiamo fuori dal castello. Forse scopriremo cosa sta succedendo."

I giovani attraversano lo scricchiolante ponte levatoio sopra il fossato del castello e iniziano a percorrere l'ampia strada sterrata attraverso la piana erbosa.

A circa mezzo chilometro dal castello la strada si biforca. Da una parte scende verso una valle distante parecchi chilometri. In lontananza, nella valle, si possono vedere dei piccoli villaggi circondati da campi coltivati e qualche boschetto.

Il secondo ramo del bivio conduce verso le lontane montagne. I monti sono ad almeno un giorno di viaggio di distanza, e sono così alti che i loro picchi si perdono fra le nubi.

"Avremo più probabilità di trovare qualcuno se ci dirigeremo verso valle" dice Juranda, e Bivotar fa un cenno di assenso.

I due amici scendono nella valle. Il paesaggio è bucolico, pieno di torrenti spumeggianti e con una ricca fauna selvatica.

Tuttavia, man mano che si avvicinano ai villaggi, le persone che incontrano per strada appaiono cupe e silenziose, e guardano con diffidenza i due avventurieri.

Molte delle fattorie, un tempo ricche e fiorenti, sono ricoperte di erbacce e vegetazione incolta, gli edifici agricoli appaiono sventrati dal fuoco di un incendio.

Vai a pagina 19.



Una volta raggiunto il paese più vicino, Bivotar e Juranda si dirigono al mercato. Non c'è anima viva, ad eccezione di una vecchia deforme intenta a sbucciare delle patate, e un uomo ingobbato con una benda sull'occhio destro. L'uomo sta fumando una vecchia pipa.

Vai a pagina 20.

"Oh! Chi abbiamo qui?" chiede la vecchia donna.

"Proveniamo dal castello," le risponde Juranda.

"Stiamo cercando qualcuno che possa dirci dov'è Syovar."

"Ahimè," dice la vecchia. "è stato catturato da Malifestro, un malvagio stregone delle terre di confine.

Malifestro pretende un enorme riscatto per la sua liberazione. Perché cercate Syovar?"

"Ehm, beh, è una specie di nostro zio," spiega Bivotar, "e abbiamo saputo che era nei guai."

L'uomo con un occhio solo parla per la prima volta.

"Faresti meglio a dimenticare tuo zio se ci tieni alla salute. Questi sono tempi duri anche per chi si fa gli affari propri."

"Ma il riscatto verrà pagato?" chiede Juranda.

"Difficile a dirsi," risponde la vecchia.

"Il regno non è così ricco come una volta, è pieno di ladri che derubano la povera gente dei villaggi, e i predoni incendiano le fattorie. E Malifestro, oltre alle ricchezze del regno, vuole anche diecimila uomini da usare come schiavi.

Di certo non ci saranno tanti volontari."

Vai a pagina 21.

"Perché non ve ne andate?" dice il vecchio guercio. "Non c'è nulla per voi qui."

Prima che i due amici possano rispondere, dieci uomini armati irrompono nel mercato a cavallo dei loro destrieri. Uno di essi inizia a leggere a gran voce un decreto del lord rettore della più grande città del regno. Il rettore sta radunando un esercito per attaccare Malifestro.

Ogni uomo sano nel villaggio con più di 12 anni dovrà arruolarsi, e fra essi Bivotar. I due ragazzi si sentono terrorizzati all'idea di poter essere separati, ma nulla possono fare per evitare questa fine.

Quella notte, però, prima che Bivotar sia portato via per unirsi al nuovo esercito, il villaggio viene attaccato da una grande banda di ladri. Ogni casa, ogni fattoria, tutto viene raso al suolo, nessuno sopravvive, nemmeno Bivotar e Juranda.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 0 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 12 e prova ancora.

"Non ho paura di poche ossa e qualche stupido ratto," dice Juranda. "Voglio vedere cosa c'è oltre quella porta."

"Vengo anch'io."

I due giovani entrano nella stanza buia. Quando i loro occhi si abituano all'oscurità, si rendono conto di trovarsi in un'anticamera che conduce ad una stanza più grande.

Un troll armato siede vicino alla porta più interna. Sembra piuttosto sveglio per essere un troll dato che, seppur lentamente e in maniera stentata, inizia a parlare.

"Voi, uh, voi non dovreste, uh, non dovreste entrare qui," dice il troll.

"Diamo solo uno sguardo qui intorno," risponde Juranda.

Cari piccoli fanciulli," continua il troll, e accarezza la loro testa così violentemente da quasi rompergli il cranio.

"Ouch!" urla Juranda.

"Oh, uh, mi dispiace. Più forte di quanto non dovrei, come diceva mia madre."

Egli dà loro una pacca amichevole sulla spalla, rompendo in due punti il braccio di Bivotar.

"Oops. A volte, uh, dimentico la mia, uh, la mia forza. Su adesso, andate via prima che possiate, uh, trovarvi in pericolo."

Vai a pagina 24.



Il troll li spinge verso la porta con la sua spada. Dimenticando nuovamente la sua forza brutale, inavvertitamente taglia a pezzi Bivotar e Juranda.

"Oops," borbotta il troll mortificato.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 0 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 12 e prova ancora.

Bivotar e Juranda decidono di rimanere nel castello con i due elfi.

Hanno così modo di incontrare gli altri occupanti della fortezza: un cuoco brontolone, una coppia di gnomi gemelli perfettamente identici che lavorano nelle stalle, alcune guardie troll, stupide ma leali, e un vecchio stregone, totalmente sordo, che siede nella sua stanza tutto il giorno, borbottando incantesimi inutili.

I giorni passano e dal mondo esterno arrivano poche frammentarie notizie.

Un giorno, mentre elfi e avventurieri stanno mangiando una magra cena nella gigantesca sala dei banchetti, una enorme palla di fuoco appare al centro della stanza.

A poco a poco si dissolve in una nuvola di fumo, e dalla nube emerge un'alta figura., vecchia e magra, ma con gli occhi che bruciano con il vigore della giovinezza.

"Malifestro!" strillano Fred e Max all'unisono, nascondendosi sotto il tavolo del misero banchetto.

Malifestro muove la mano davanti a sé con movimenti ondeggianti, diffondendo una scia luminosa di scintille luccicanti, e con voce al tempo stesso tranquilla e minacciosa inizia a parlare.

"E così, voi siete i giovani Bivotar e Juranda, la cui inquietante presenza ho percepito sin dalle terre più lontane. I visitatori dall'altro mondo, che così facilmente hanno sconfitto il potente Krill. Siete venuti qui di vostra volontà, anche se avrebbe potuto rappresentare un pericolo.

Come in effetti è..."

Vai a pagina 27.



Egli getta una manciata di polvere dall'odore agrodolce su di loro. Prima che i giovani abbiano modo di reagire, si sentono lentamente trasformare da carne in pietra.

Le ultime parole che possono udire sono quelle di Malifestro che sentenza: "Questo castello aveva bisogno di qualche nuova statua, comunque."

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 1 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 17 e prova ancora.

"Dobbiamo provare a salvare Syovar," dice Bivotar. Gli elfi scuotono la testa con profonda disapprovazione.

"Perché non venite con noi?" chiede Juranda. "Voi conoscete bene queste terre e potrete esserci d'aiuto."

"Oh, no. Non possiamo," risponde seccamente Max.

"Proprio non possiamo," aggiunge Fred.

"Non ci piace molto viaggiare," spiega Max.

"Ma non pensate che sia pericoloso aspettare qui?" chiede Bivotar.

"Voi stessi avete detto che con tutta probabilità Malifestro verrà qui molto presto."

"Ohhh," piagnucolano gli elfi.

"Avanti," sollecita Juranda. "Sarà divertente."

"Suppongo che potremmo anche accettare," dice infine Max.

"Dato che saremo uccisi sia se restiamo sia se vi seguiamo, penso che potremmo farvi compagnia per un po'," aggiunge Fred.

"Grande!" risponde Juranda. "E allora in cammino!"

"Aspetta, aspetta!" la interrompe Max.

"Dovremmo equipaggiarci per il viaggio."

E così dicendo li conduce alla porta misteriosa di fronte all'ingresso del castello.

Vai a pagina 29.

Bivotar è dubbioso, "Siamo proprio sicuri di voler entrare lì dentro?"

"Certo, non c'è pericolo," risponde Fred.

Elfi e avventurieri entrano, e si ritrovano in una piccola stanza buia che conduce, poco oltre, ad una stanza più grande e ben illuminata.

Un troll armato di tutto punto è seduto vicino alla porta di collegamento fra le due stanze.

"Hei, um, non potete passare di qui, uh, sapete," dice il troll, inciampando sulle sue stesse parole.

"Siamo venuti a darti il cambio nel turno di guardia," dice Max.

"Puoi andare ora."

"Era ora. Sono qui da, uh, tre mesi ormai, e cominciavo ad essere stanco e, uh, affamato."

Il troll si allontana con passi pesanti.

"Biv, certo che i troll non sono propriamente intelligenti," mormora Juranda.

"In realtà questo è uno dei più svegli," dice Fred.

"Proprio così. La maggior parte non sa nemmeno parlare," puntualizza Max.

Entrando nella stanza ben illuminata i nostri amici vedono un piccolo baule aperto che contiene armi di vario tipo... alcuni coltelli, una spada, una mazza, e qualche pezzo di armatura.

Appoggiato accanto al baule c'è un sacco. Una volta aperto scoprono al suo interno fiale di pozioni e oggetti magici.

Vai a pagina 31.



"Se decideremo di trasportarli a turno, potremo probabilmente portare con noi il baule o il sacco, ma certamente non entrambi," annuncia Juranda.

"Prendiamo un po' di roba da ciascuno," suggerisce Bivotar.

"No ! " grida Max, "è una pessima idea! "

"Proprio così," ribadisce Fred, "Mescolare armi e magia porta sfortuna."

"Allora penso che dovremmo prendere le armi," risponde Bivotar.

"Ma, Biv... Ellron e i cavalieri probabilmente avevano armi in grande quantità, e guarda cosa gli è accaduto. Io dico che dovremmo prendere gli oggetti magici."

Scegli il sacco di oggetti magici?

Vai a pagina 33.

Prendi il baule con le armi?

Vai a pagina 35.



Trascinandosi dietro il sacco rigonfio, Bivotar, Juranda, Max, e Fred lasciano il castello.

"Le terre dominate da Malifestro si estendono oltre le montagne Testapiatta," dice Max, indicando le vette lontane.

"Ci vorranno giorni solo per raggiungere le montagne," dice Bivotar con sgomento, "e io non ho ancora fatto colazione."

"Non preoccuparti. Conosciamo delle scorciatoie," lo rassicura Fred.

"E qui, abbiamo un po' di pane," dice Max, facendo cenno al sacco che trascinano.

La strada verso le montagne è larga e agevole da percorrere. Circa un'ora dopo aver lasciato il castello Max rizza le orecchie.

"Sento un gruppo di uomini che si sta avvicinando," dice.

"Oh no, oh no," dice Fred. "Scommetto che è una banda di ladri."

"Non c'è nessun buon posto per nascondersi," dice Juranda, guardandosi intorno.

"Guardiamo dentro al sacco," suggerisce Bivotar.

"Potrebbe esserci qualcosa che possiamo usare."

Max rovista nel sacco.

"Aha!" grida. "Un mantello dell'invisibilità! E abbastanza grande per coprirci tutti."

"Ma non abbastanza affidabile," replica Fred.

Vai a pagina 34.



"Guarda, c'è della polvere magica per lanciare l'incantesimo della cordialità."

"Sei pazzo? Non è abbastanza potente!" Gli elfi cominciano a litigare selvaggiamente.

"Decidetevi!" strilla Juranda. "Le voci sono sempre più forti. Devono essere proprio dietro la curva!"

Vuoi usare il mantello dell'invisibilità?

Vai a pagina 36.

Preferisci lanciare l'incantesimo della cordialità?

Vai a pagina 38.

Portando con loro il piccolo baule pieno d'armi, si avvicinano al cancello principale del castello.

"Muoviamoci," dice Juranda allegramente.

Gli elfi esitano, guardandosi l'un l'altro con una certa agitazione.

"Non sono certo di voler andare," dice Max.

"E tutto questo parlare di armi," aggiunge Fred.

"Max è pessimo scalatore di montagne,"

"Forse noi ... ci andremo ... un'altra volta,"

"Giusto! Buona fortuna! Arrivederci!"

E detto questo gli elfi si rifugiano nel cuore del castello.

Bivotar è rattristato, "Peccato, sarebbero stati dei buoni compagni d'avventura."

I due giovani lasciano il castello, dirigendosi verso le montagne all'orizzonte.

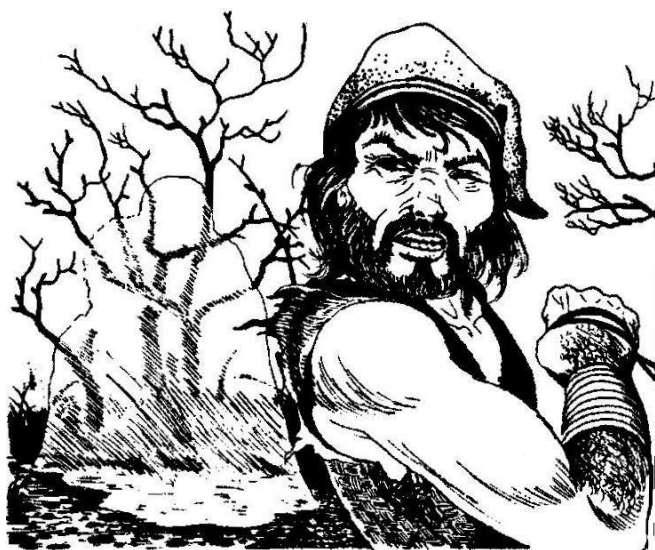
Circa un'ora dopo, intravedono alcuni uomini che si avvicinano a cavallo. Sono mal vestiti, e canticchiano una oscena canzone popolare.

"Nascondiamoci dietro quelle rocce," dice Juranda indicando alcuni massi.

"Perché dobbiamo nasconderci con tutte le armi che abbiamo?" chiede Bivotar.

Ti prepari a combattere? Vai a pagina 40.

Preferisci nasconderti? Vai a pagina 42.



Bivotar afferra il mantello dell'invisibilità dal sacco e lo getta sopra a tutti e quattro.

Proprio in quel momento la banda di uomini a cavallo giunge a pochi metri da loro.

"Non è successo niente!" esclama Juranda. "Siamo ancora visibili!"

"Shhh," dice Max. "Noi possiamo vederci, ma loro no. O almeno così spera Max."

"Silenzio," mormora Fred con un bisbiglio. "Il mantello non ferma i rumori."

Vai a pagina 37.

La banda di uomini, che in effetti sembrano proprio dei ladri, è ormai vicina ai quattro avventurieri.

Il mantello sembra funzionare. Proprio mentre passano lì davanti, Fred si lascia sfuggire uno starnuto degno di un elfo.

Il capo dei ladri tira le briglie e arresta la sua cavalcatura.

"Mi sembra di aver sentito un rumore," dice.

Si gira e punta lo sguardo proprio nel punto in cui sono rannicchiati gli elfi e i due ragazzi.

Max tiene la sua mano pelosa sul naso di Fred. Dopo qualche momento, il capo dei ladri si stringe nelle spalle e si allontana seguito dai suoi uomini.

Un minuto più tardi finalmente scompaiono alla vista, oltre una curva della strada.

"Accidenti, c'è mancato poco," dice Bivotar.

"Mi dispiace," si scusa Fred, asciugandosi il naso.

"Fred è allergico ai ladri," spiega Max.

Vai a pagina 45.



Mentre gli elfi continuano a discutere, la banda di ladri appare da dietro una curva della strada.

Uno di essi grida. "Avanti, uomini! Quei viaggiatori stanno solo aspettando di essere derubati!" e cominciano a galoppare verso di loro.

"Muovetevi, idioti," grida Juranda. "Lanciate subito l'incantesimo della cordialità!"

Fred prende un'ampolla di polvere dal sacco, ne legge

Vai a pagina 39.

l'etichetta, e inizia il rito dell'incantesimo gettando la polvere magica verso i ladri.

"Chummo concordate vaxum," Fred recita la formula magica.

"Congenio jovio affabate!"

D'un tratto i ladri si fermano a pochi metri di distanza.

"Hei, guardate," dice il capo dei ladri rivolto al gruppo.

"Sono due simpatici elfi e due cordiali avventurieri."

"Ahh, lasciamoli in pace," dice uno dei ladri.

"Sì, troviamo una taverna piuttosto," grida un altro.

"Vi andrebbe di unirvi a noi per una buona bevuta, gentili viandanti?" chiede il capo.

"Grazie, ma noi siamo già in ritardo," spiega Juranda.

"Buon viaggio, dunque. Venite uomini! Affrettiamoci verso la locanda di Elwood!"

I ladri si allontanano al galoppo.

"Credo che, dopo tutto, l'incantesimo della cordialità sia stato abbastanza potente," dice Max.

Vai a pagina 45.

Bivotar prende una mazza e uno scudo dal baule.

"Sei sicuro che sia una buona idea, Biv?"

"Non preoccuparti. Una volta ho visto un film in cui il protagonista usava una di queste."

Gli uomini galoppiano verso di loro, poi improvvisamente si arrestano e il capo inizia a parlare.

"Salve, giovani viandanti. Mi rincresce, ma è nostra intenzione derubarvi. Dobbiamo, capite. È il nostro mestiere."

"Oh no, non lo farai," grida Bivotar. E con un urlo selvaggio, scaglia la mazza verso il capo dei ladri.

Ma la mazza vola via nella direzione opposta e cade in una pozzanghera dieci metri più in là.

Il capo sbotta in una fragorosa risata.

"Perquisiteli," ordina ai suoi scagnozzi.

I ladri perquisiscono Bivotar e Juranda, prendono l'anello di Zork e tutte le armi del baule.

"E adesso cosa ne facciamo, capo?"

"Oh, facile: uccidili."

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 2 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 35 e prova ancora.



I giovani si nascondono dietro alle rocce pochi attimi prima dell'arrivo degli uomini a cavallo.

Sono senza dubbio una banda di ladri. Bivotar e Juranda rimangono ben nascosti, fintanto che i ladri non sono scomparsi in lontananza.

"Meno male che non abbiamo provato a combattere contro di loro," ammette Bivotar. "Sarebbe stato difficile uscirne vivi."

Il cammino verso le montagne continua. Al giungere del crepuscolo, i ragazzi arrivano ad un boschetto di forma circolare vicino al lato della strada. Un enorme ceppo si trova proprio al centro del boschetto.

"Sembra proprio un buon posto per passare la notte," dice Juranda.

"Sì, dormiremo sopra un albero," dice Bivotar.

"Ma tu odi arrampicarti sugli alberi."

"È vero, ma restando a terra potremmo essere attaccati da chissà quale bestia feroce, o da qualche banda di ladri. Guarda quest'albero, sembra facile arrampicarsi, e ha delle buone biforcature su cui dormire questa notte."

* * *

Presto arriva l'alba, fredda e grigia. Bivotar sveglia Juranda e scendono dall'albero.

"Che nottataccia," si lamenta Bivotar. "era proprio scomodo lì sopra, ho male dappertutto."

Vai a pagina 44.



"Io sto bene," dice Juranda. "Ora muoviamoci."

I nostri eroi continuano il loro viaggio verso le montagne.

Bivotar si lamenta dei muscoli irrigiditi e delle ossa doloranti, mentre Juranda fischieta una allegra melodia.

Il baule di armi sembra più pesante oggi, e i due amici devono fermarsi a riposare con frequenza.

Dopo una lunga giornata di cammino, al calar del sole, giungono finalmente alle pendici delle montagne.

"E ora da che parte andiamo?" chiede Bivotar.

"Vedo una piccola capanna a Nord."

"E lì, verso Sud, c'è il fumo di un falò."

Scegli il Nord? Vai a pagina 54.

O preferisci il Sud? Vai a pagina 56.

Bivotar, Juranda, e gli elfi continuano il loro viaggio verso le montagne. Quando il sole comincia a scendere basso sull'orizzonte, Juranda chiede a Fred,

"Dove sono quelle scorciatoie di cui parlavi? Mi fanno male i piedi."

Fred scruta la strada e puntando l'indice poco più avanti,

"Vedete quel boschetto di alberi lungo la strada? Là troveremo un gigantesco ceppo. C'è grande potere magico lì. Quando arriveremo vi mostrerò la scorciatoia."

Nel boschetto, gli alberi formano un cerchio irregolare attorno ad un grande ceppo d'albero tagliato, con un diametro di almeno tre metri. La cima del ceppo è piatta, quasi come un grande tavolo circolare.

"Fred ricorda che quando i giorni erano più felici venivamo qui," spiega l'elfo.

"Sì," annuisce Max. "Syovar ci conduceva tutti dal castello fin qui per grandi feste, ci si sedeva intorno al ceppo a mangiare carne di drago, panini col peperoncino e aglio."

"Syovar ci intratteneva e ci divertiva con le sue magie e incantesimi."

"E i troll combattevano fra loro per intrattenere gli spettatori."

"I menestrelli cantavano ballate sull'antico impero sotterraneo dei Testapiatta."

Vai a pagina 47.



Gli elfi restano per qualche attimo in silenzio, poi Fred torna a parlare. "Okay, tutti sopra il tronco d'albero." Fred rovista nel sacco di oggetti magici ed estrae un piccolo sacchetto di dolcetti.

"Mangiando questi dolci verremo trasportati direttamente dall'altro lato delle montagne Testapiatta", spiega Fred.

"Oh no, Fred. Ancora questi dolci, no, per favore. Li hai provati nove stagioni fa, e non hanno funzionato.

Li hai riprovati cinque stagioni fa e non hanno funzionato. Cosa ti fa pensare che stavolta funzioneranno?"

"Max, sei un testone. I dolci di per sé non hanno nulla di magico. Ecco perché siamo qui; questo tronco d'albero è una potente sorgente di magia. Le altre volte semplicemente non avevo a portata di mano una tale fonte di magia."

Max sospira e alza le mani con rassegnazione.

Fred porge a ciascuno una tortina, e inizia a recitare l'incantesimo: "Locomotis mova budgis transfio. Okay, ora mangiate il dolcetto."

Ciascuno mangia il proprio dolce, che in bocca risulta essere amaro e stantio.

Vai a pagina 48.

"Invoco il potere e la magia di questo ceppo," recita Fred.
"Spostaci nelle foreste al di là delle montagne Testapiatta!"
Il mondo intorno lampeggia come un flash per qualche istante. Quando ricompare, i quattro amici si sono spostati di non più di un paio di metri verso le montagne Testapiatta.
Il sole è ormai basso sull'orizzonte.

"Max te l'aveva detto," dice Max.
"Ma ci siamo mossi di due metri!" insiste Fred.
"Dovremmo accamparci qui per la notte," dice Juranda.
"Non è sicuro passare la notte all'addiaccio," replica Max.
"Troppi ladri in giro," concorda Fred.
"C'è qualcosa nel sacco su cui dormire?" chiede Bivotar.
Juranda guarda nel sacco. "C'è una specie di tappeto."
Lo tira fuori dalla borsa e lo srotola sul ceppo. Il tappeto è quadrato, di circa un metro e mezzo di lato. Quando Juranda lo srotola, penzola fuori una etichetta rossa che recita:

Tappeto Magico di Frobozz
Salve, Aviatore!
Per controllare il tappeto magico,
pronuncia "VOLA" per volare e "ATTERRA" per atterrare.

Vai a pagina 49.

"Oh bene, bene!" dice Max. "Ora possiamo attraversare le montagne prima dell'arrivo delle tenebre."

"Non lo so," dice Bivotar, guardando il tappeto con scetticismo. "Mi sembra un po' piccolo."

"C'è un sacco di spazio," dice Fred.

"Noi elfi siamo piccoli," fa notare Max.

Vuoi usare il tappeto magico?

Vai a pagina 50.

Ti accampi qui per la notte e prosegui a piedi l'indomani?

Vai a pagina 80.

"Va bene," si arrende Bivotar. "prendiamo il tappeto volante."

"Oh ragazzi," Max è emozionato, "Non monto sopra uno di questi così da anni!"

I quattro salgono sul tappeto, gli elfi sgomitano fra loro per il posto migliore.

Una volta a bordo, Juranda urla "Vola!".

Il tappeto inizia lentamente a sollevarsi sopra al grande cepo.

"Yulp!" grida Fred quando l'angolo del tappeto su cui è seduto si abbassa. Si aggrappa a Max, ed entrambi rotolano di lato e finiscono sull'erba sottostante.

Senza il peso degli elfi, il tappeto magico fa un incontrollato movimento verso l'alto. I due elfi si rimettono in piedi e rincorrono il tappeto che sale sempre più in alto.

"Hey, Biv, aspetta Max! "

"Juran, non lasciare indietro Fred!"

Bivotar guarda in basso verso gli elfi e cerca di ricordare il giusto comando. "Fermati!" urla a gran voce. Ma non succede nulla.

"Arrestati!" grida Juranda. Ma di nuovo non accade nulla.

"Ritorna!" grida Bivotar. "Giù!" Ma il tappeto continua a volare.

"Dov'è quell'etichetta rossa?" grida Juranda.

Vai a pagina 52.



Ormai il tappeto vola veloce verso le montagne Testapiatta. Il boschetto d'alberi con il grande ceppo è ormai solo un puntino in lontananza.

"Oh no, Biv, abbiamo perso Max e Fred."

"Forse riusciremo a recuperarli," dice Bivotar, senza troppa convinzione. "Nel frattempo sarebbe meglio capire come fermare questo coso."

Egli continua a cercare l'etichetta, mentre le montagne sono ormai quasi sotto di loro.

"Che cos'hai in mano, Biv?" gli chiede Juranda.

"Cosa, questo? È solo l'etichetta del tappeto..."

Arrossisce. "Oh. Ahh. Hmmm. Beh." Lancia un'occhiata all'etichetta. "Oh, certo... Atterra!"

Il tappeto volante si lancia in picchiata verso il terreno. Veloce, sempre più veloce, la terra precipita verso di loro.

"Ci stiamo schiantando!" urla Juranda.

Poi, poco prima di toccare il suolo, il tappeto rallenta e atterra con delicatezza.

Si ritrovano così ai piedi delle montagne Testapiatta.

"Accidenti," dice Bivotar. "Proprio una bella cavalcata."

Vai a pagina 53.

"Non abbiamo ancora attraversato le montagne," sottolinea Juranda. "Dovremmo dare al tappeto un'altra possibilità."

"Va bene," concorda Bivotar. "Vola!"

Gli angoli del tappeto sventolano un po', e poi si fermano. Non succede nient'altro.

"Forse lo abbiamo rotto," dice Bivotar.

"Potrebbe semplicemente essere scarico, o qualcosa del genere. Senza più magia, un po' come un'auto può ritrovarsi senza benzina."

"Credo che dovremo dare un'occhiata in giro, allora."

"Guarda là, c'è una piccola capanna!"

"Hey, io riesco a scorgere il fumo di un falò. Non sembra troppo lontano!"

Vuoi andare verso la capanna?

Vai a pagina 54.

Preferisci dirigerti verso il falò?

Vai a pagina 56.

Bivotar e Juranda si avvicinano alla capanna. Si trova vicino ad un piccolo corso d'acqua che si snoda fra le colline alle pendici delle montagne.

Attraverso la finestra si scorge l'allegro bagliore di un caminetto acceso.

Uno stretto sentiero conduce su in alto fra le montagne. E un'ampia caverna si apre sul lato della montagna.

Vai a pagina 55.



Un sentiero conduce verso il basso, all'interno della caverna.
"Che strada prendiamo, Biv? il sentiero che sale oppure quello che scende nel sottosuolo?"

"Juran, presto sarà buio. Vediamo se riusciamo a trascorrere la notte in quella capanna."

"Ci sarà luce ancora per un'ora. Io continuo a pensare a Syovar sospeso sopra a quei serpenti..."

"Sono esausto. Penso che la cosa migliore sia dormire qui e continuare il viaggio quando saremo ben riposati."

Prendi il sentiero che sale verso la montagna?

Vai a pagina 58.

Prendi il sentiero che scende nel sottosuolo?

Vai a pagina 61.

Chiedi ospitalità nella capanna?

Vai a pagina 63.

Bivotar e Juranda si dirigono verso il falò. Nemmeno il tempo di raggiungerlo che la notte scende su di loro.

Senza sapere come, si ritrovano in un buio accampamento circondati da una poco desiderabile banda di orchi nomadi.

Gli orchi, come ben noto, mangiano gli umani, e il caso vuole che questi orchi si stiano proprio preparando per una succulenta cena a base di avventurieri.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 2 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 31 e prova ancora.



"Sai una cosa, Biv," dice Juranda mentre iniziano a salire il sentiero montano, "Ho come la sensazione che stiamo facendo la cosa sbagliata."

"È curioso, ho avuto la stessa sensazione. Ma questa è chiaramente la strada giusta. Non abbiamo nessuna idea di dove possa portare il sentiero nel sottosuolo."

Il sentiero si fa più ripido, e presto i due sono costretti ad abbandonare l'equipaggiamento e le attrezzature che hanno portato dal castello.

Man mano che salgono più in alto fa sempre più freddo. Il sentiero conduce su stretti cornicioni tra dirupi e precipizi. L'ascesa si fa più dura, e i giovani sono costretti a riposare con sempre maggiore frequenza.

"Fa proprio un gran freddo," dice Bivotar.

"L-Lo so, lo so," risponde Juranda tremante.

Intorno a mezzogiorno, una neve leggera comincia a cadere, rendendo il ripido sentiero molto scivoloso.

"Fermiamoci a riposare un altro po'," dice Juranda, indicando uno dei rari punti pianeggianti.

"Va bene," concorda Bivotar. "Spero che potremo raggiungere la cima delle montagne prima di notte. Moriremo congelati se dovessimo trascorrere la notte quassù."

La neve inizia a cadere più copiosa.

Vai a pagina 59.

"Fa davvero molto freddo," dice Juranda.

"Fa davvero molto freddo," dice Bivotar.

"Aaargrhgghzzhzz," dice il mostro delle nevi a sette teste di Snurth, muovendosi goffamente alle loro spalle.

"Hai detto qualcosa?" chiede Juranda.

"Non ho parlato."

Vai a pagina 60.



La testa più a sinistra del mostro delle nevi di Snurth morde la spalla di Juranda, mentre la terza testa a destra assaggia con delicatezza l'orecchio di Bivotar.

"Aaaiiieee!" grida Juranda.

"Corri!" urla Bivotar.

I due amici iniziano a correre giù lungo il sentiero scivoloso, con il mostro delle nevi proprio dietro di loro.

Sfortunatamente, tutti e tre — Bivotar, Juranda, e il mostro — scivolano in un precipizio e con un tuffo nel vuoto vanno incontro alla morte.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 4 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 55 e prova ancora.

"Mi sono appena ricordata di una cosa!" dice Juranda all'improvviso. "Qualcosa nel mio sogno!"

"È vero!" esclama Bivotar, ricordando anch'egli.

"Syovar aveva detto di prendere il passaggio sotterraneo. Stava cercando di dirci la strada giusta da percorrere!"

L'apertura della caverna è alta e ampia. La luce illumina l'interno, mostrando che il sentiero conduce verso il basso.

Tuttavia, man mano che i due amici si spingono avanti oltre l'entrata, la luce si affievolisce, e le pupille dilatate fanno apparire tutto ancora più buio.

Improvvisamente, la terra inizia a tremare per un terremoto lontano. Con un rombo assordante, il soffitto della grotta crolla dietro di loro!

L'ingresso della caverna è ora completamente sigillato, lasciando Bivotar e Juranda nella più totale oscurità e senza possibilità di tornare indietro.

Nel buio che li avvolge si sente un sinistro gorgoglio.

"Presto!" dice Bivotar freneticamente. "Abbiamo bisogno di un po' di luce!"

Quando eri al castello, avevi deciso di prendere la sacca con gli oggetti magici?

Se è così, vai a pagina 67.

Oppure avevi deciso di prendere il baule con gli armamenti? In questo caso vai a pagina 70.



Bivotar e Juranda camminano fino alla porta della piccola capanna e bussano timidamente.

Dopo qualche attimo, la porta si apre, e davanti a loro si presenta un uomo con i capelli grigi e radi.

Gli occhi profondi sembrano intrisi di una grande forza.

"Mi scusi," Bivotar si fa coraggio, "noi siamo ..."

"So chi siete!" muggisce il vecchio.

"Vi sto osservando da molto, molto tempo." Così dicendo fa loro cenno di entrare.

I giovani entrano nella capanna. L'arredo è scarno, con un paio di sgabelli e alcuni tappeti sporchi in un angolo.

Sul fuoco ribolle una pentola di zuppa. Il vecchio indica gli sgabelli e porge loro una ciotola di zuppa bollente.

Vai a pagina 64.



"Sono Vengrallior, un vecchio mago di una antica stirpe di stregoni. Sono stato bandito dalla Terra di Frobozz da Lord Stoltonio Testapiatta — lo stesso Testapiatta da cui prendono nome queste montagne." e così dicendo indica con un gesto teatrale i monti fuori dalla finestra.

Bivotar assaggia un cucchiaino di zuppa. È insipida e piena di grumi. Egli prova a parlare. "Stiamo cercando..."

"So tutto della vostra ricerca," interrompe Vengrallior.

"Purtroppo i miei poteri non sono più quelli di un tempo," continua. "Nei giorni migliori potevo resuscitare eserciti di morti e creare interi oceani in una notte. Tuttavia, posso ancora esservi di qualche aiuto."

"Come?" chiede Juranda.

"Offrendovi cibo e riparo per la notte, e magari dandovi anche un po' della saggezza dei miei anni."

Con gli occhi fissi nel vuoto, inizia a parlare come se fosse in trance.

"Gira non lontano dalla bestia con un occhio," si lamenta,

"e passa attraverso il portale della disperazione."

Dopo la profezia, Vengrallior ricade esausto.

Vai a pagina 65.

"Bestia con un occhio?" chiede Juranda. "Portale della disperazione? Ma cosa significa? Perché vuoi aiutarci?"

"Troppe domande, fanciulla. Non devi sapere troppo, perché soltanto le persone miti e innocenti possono avvicinarsi a Malifestro senza che lui ne percepisca la presenza.

Perché vi aiuto? Perché Malifestro è il mio mortale nemico. È lui la causa del mio esilio, ormai molti secoli fa, e non avrò pace finché non verrà annientato." Vengrallior sbotta in una risata selvaggia, e improvvisamente svanisce!

"Biv! Dov'è andato?"

"Non ne ho idea. 'Gira non lontano dalla bestia con un occhio.' Cosa pensi volesse dire?"

"Non lo so. E circa il passare attraverso il portale della disperazione — qualche idea su cosa possa significare?"

"Per nulla. Andiamo a dormire. Abbiamo ancora un lungo cammino da percorrere."

Vai a pagina 66.

L'indomani Juranda si sveglia per prima, e scuote Bivotar.

"Andiamo, pigrone." Bivotar si stiracchia.

"Ho fatto proprio una bella dormita. Bene, ora ci aspettano le montagne. Le gallerie sotterranee sono inquietanti."

"Ma il sentiero di montagna sembra ripido e pericoloso."

Decidi di percorrere il sentiero su per la montagna?

Vai a pagina 58.

Oppure entri nella caverna?

Vai a pagina 61.



"Guarda nel sacco Biv! Sbrigati!"

Bivotar cerca dentro al sacco. "L'unica cosa rimasta è questo grande vaso."

"Che cos'è?"

I gorgoglii sono sempre più vicini e sembrano provenire da ogni direzione.

"È troppo buio per leggere l'etichetta. Lo apro!" non appena apre il vaso, ne escono degli intensi raggi di luce che illuminano l'intera caverna.

Vai a pagina 68.

Tutto intorno, orrende creature con lunghe e orripilanti zanne urlano di terrore e scappano via in ogni direzione.

"Ugh," dice Bivotar, tremante di paura e repulsione. "Quello era proprio vicino."

La luce continua a fluire dal vaso, illuminando ogni angolo del passaggio sotterraneo.

Nonostante l'intensa luce, il vaso è abbastanza freddo da poter essere tenuto in mano.

Bivotar legge l'etichetta. "Questo vaso contiene una giornata di Luce Magica di Frobozz."

Beh, andiamo dunque — abbiamo solo un giorno di luce."

I due avventurieri continuano lungo il passaggio, che punta verso il basso per un po' per poi tornare in piano.

Alcune parti del tunnel sono incomplete, con pareti di roccia ruvide e irregolari.

In altri punti, la galleria ha il pavimento in pietra levigata e pareti piastrellate. In queste zone le pareti sembrano molto vecchie, e mancano molte piastrelle.

Più avanti, il tunnel si allarga in una stanza circolare le cui pareti levigate sono incise con strane e incomprensibili scritture, e immagini di orchi giganti e forme spettrali.

Vai a pagina 69.

Diverse ore dopo aver lasciato la stanza circolare, Bivotar e Juranda giungono ad un punto in cui il passaggio si divide in quattro diverse gallerie.

Un giovane uomo con bellissime vesti in seta siede davanti alla ramificazione. Tiene la testa fra le mani e geme.

"Che vita," singhiozza il giovane. "Che miserabile vita."

"Da che parte andiamo?" Chiede Bivotar a Juranda.

"Potremmo chiedere a lui," suggerisce Juranda.

"È troppo depresso. Scegliamone semplicemente una a caso."

Vuoi chiedere al giovane la direzione da seguire?

Vai a pagina 72.

Scegli a caso uno dei quattro tunnel?

Vai a pagina 76.

"Biv! Non c'è una lampada nel baule delle armi?"

"Uh, no."

I gorgoglii sono molto vicini adesso. Sembrano provenire da ogni parte.

"Ho paura."

"Anch'io."

I rumori gorgoglianti, a quanto pare, sono provocati da un branco di grue affamati.

Vai a pagina 71.



Il grue è la creatura più feroce conosciuta agli avventurieri. Vive nei cunicoli bui. Le sue lunghe zanne affilate sono perfette per fare a brandelli qualsiasi tipo di carne, anche se il loro manicaretto preferito sono gli avventurieri. Hanno paura unicamente della luce. E i grue sono sempre affamati.

Bivotar e Juranda, con una incredibile dose di sfortuna, si ritrovano proprio nel bel mezzo di una tana di grue. Dare una dettagliata descrizione di quello che accade nei minuti a seguire probabilmente scoraggerebbe migliaia di genitori dal comprare questo libro per i loro innocenti bambini (come te).

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 5 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità. Vai a pagina 31 e prova ancora.

"Mi scusi," dice Juranda, avvicinandosi al giovane singhiozzante.

"Cosa?" egli dice, alzando la testa e notandoli per la prima volta. Il suo viso si illumina un po'.

"Volete comprare un paio di scarpe?"

"Huh?" Dice la fanciulla perplessa.

Il giovane ritorna nella sua depressione cronica.

"Naturalmente no. Nessuno compra più scarpe. Non so nemmeno perché mi prendo il disturbo di chiedere."

Sospira profondamente. "Suppongo vi stiate chiedendo chi sono, e perché sono così depresso."

"Beh, sì," ammette Bivotar.

"Sono il principe Melanchitis, erede al trono di Kaldorn. Una volta ero il più ricco uomo al mondo, e stavo per sposare la principessa Despondia, la più dolce e meravigliosa fanciulla del regno.

"Mio padre, il re di Kaldorn, decise di aiutarmi a prepararmi per il trono mettendomi a capo del Dipartimento delle Entrate di Kaldorn.

Decisi di aumentare le tasse, solo un po', per mostrare a papà che ero duro abbastanza per essere re.

Sfortunatamente, le ho alzate un po' troppo. Centodieci per cento, per essere esatti. Non sono mai stato molto bravo in matematica," aggiunge mestamente.

Vai a pagina 73.

"Comunque, il popolo si ribellò, uccise mio padre, e mi esiliò in questo arido mondo sotterraneo. Affamato e senza un soldo, decisi di sbarcare il lunario vendendo scarpe magiche. Pensavo che chiunque potesse aver bisogno di un paio di stivali magici, o pantofole. Ma da quando è arrivato Malifestro, gli affari sono andati sempre peggio.

Sono mesi che non vendo nemmeno un paio di lacci."

Il principe di Kaldorn si asciuga una lacrima che scende dalla guancia.

"È davvero una storia triste," dice Juranda.

"Stiamo cercando Malifestro per fermarlo," dice Bivotar.

"Quando ci saremo riusciti, il tuo commercio di scarpe potrà riprendere. Puoi dirci quale galleria dovremmo prendere?"

"Huh? Oh, una vale l'altra. Portano tutte nello stesso posto."

Il principe riflette per qualche attimo.

"Lasciate che vi faccia un regalo per aver avuto la pazienza di ascoltare un povero principe in bancarotta.

Prendete queste scarpe da ginnastica, sono magiche. Tanto non le venderei comunque. Eccone un bel paio di arancioni con lacci viola per la fanciulla, e un paio di rosa a pois verdi per te, ragazzo."

Vai a pagina 75.



Ringraziando il principe di Kaldorn per il regalo, Bivotar e Juranda si incamminano lungo una delle gallerie. Dietro di loro, sentono il principe di nuovo singhiozzante.

"Che vita. Che miserabile vita..."

Vai a pagina 76.

Mentre stanno camminando lungo una delle quattro gallerie, si accorgono che la luce dal vaso sembra diminuire un po' di intensità.

"Sarà meglio affrettarci," commenta Bivotar.

Circa dieci minuti dopo aver imboccato il tunnel, le quattro gallerie si ricongiungono nuovamente in un'unica galleria principale.

Sul terreno c'è un flacone di vetro. Juranda lo esamina e ne legge l'etichetta.

Vai a pagina 77.



"C'è scritto 'Frobozz - Pozione di Fuga dagli Stregoni, perfetta per fuggire da qualsiasi stregone in qualsiasi situazione'. Ha anche una garanzia di rimborso a prova di bomba."

"Prendiamolo," dice Bivotar, mettendolo nel sacco.

"Ho come l'impressione che potrebbe tornarci utile."

Proseguendo lungo il passaggio i due amici giungono a una pesante porta di legno. È alta oltre sei metri.

Un massiccio battente in metallo si raggiunge a malapena.

Una fessura per la posta, alta circa 30 centimetri e larga un metro, taglia orizzontalmente la porta.

Sopra la fessura una scritta recita:

Walter H. Smith **Cyclops**

Un passaggio laterale conduce verso sinistra.

"Quella scritta non mi piace per nulla," dice Juranda.

"E quel tunnel sulla sinistra è decisamente misterioso" aggiunge Bivotar.

Decidi di prendere il tunnel laterale?

vai a pagina 78.

Vorresti entrare nella casa del ciclope?

Vai a pagina 82.

Bivotar e Juranda decidono di prendere il tunnel laterale, evitando il ciclope.

Inizialmente il viaggio procede tranquillo e senza difficoltà. Circa un chilometro dopo la porta del ciclope, svoltando un angolo della galleria, i due ragazzi vedono un gruppo di hobgoblin che stanno rosicchiando la carcassa di qualche sfortunato animale.

Uno degli hobgoblin li vede.

"Gurt-ham eato hicket thum!" l'hobgoblin chiama gli altri, indicando i due avventurieri. Gli hobgoblin iniziano ad avvicinarsi, con le bave alla bocca.

"sarà meglio tornare indietro," suggerisce Bivotar.

"Non direi," dice Juranda. "Ce ne sono un'altra decina dietro di noi."

gli hobgoblin si avvicinano circondandoli e già pregustano la loro cena preferita, stufato di avventuriero.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 6 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 77 e prova ancora.



Dopo una lunga discussione, Bivotar convince gli elfi ad accamparsi qui per la notte.

I quattro accendono un piccolo fuoco, e stendono il tappeto magico sopra al ceppo dell'albero gigante.

Seduti intorno al fuoco, gli elfi raccontano altre storie su Syovar e sulla vita nel castello. La giornata è stata lunga e difficile e presto tutti cadono in un sonno profondo.

Durante la notte, un ladro solitario passando di là scorge la luce proveniente dal fuoco quasi spento.

Silenziosamente li deruba, taglia le loro gole con il suo stiletto e poi scivola via nell'oscurità.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 3 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 49 e prova ancora.



Bivotar si avvicina all'enorme porta e picchia con forza il battente. Il rumore riecheggia attraverso le gallerie.

La porta si spalanca, e davanti a loro, ruggendo selvaggiamente, si presenta un ciclope. Supera i sei metri di altezza, con file di denti lunghi e affilati.

Si strofina l'occhio, semichiuso. Sembra proprio un ciclope che è appena stato svegliato da un sonno profondo.

Il ciclope li trascina dentro, sbatte la porta e la chiude col catenaccio.

"Yum. Yum. Colazione." Il ciclope inizia ad apparecchiare il gigantesco tavolo da pranzo.

"Molto affamato. Che bella sorpresa."

"Questa situazione non mi piace troppo," sussurra Juranda.

"Nessuna altra uscita oltre a quella porta, e sembra chiusa fin troppo bene."

"Um. Yum. Piccola tenera colazione di umani."

Vai a pagina 83.



Il ciclope apre un armadio e tira fuori i barattoli di sale e pepe, ciascuno alto quasi un metro.

"Juran, forse è il caso di escogitare qualcosa, e in fretta!"

"Ho un'idea," sussurra Juranda.

"Non sembra troppo sveglio."

E alzando la voce, "Penso che Ulisse arriverà presto."

Vai a pagina 84.

Il ciclope si blocca, e i suoi occhi saettano intorno alla stanza.

"Oh, sicuro." dice Bivotar, capendo le intenzioni della fanciulla. "Ulisse dovrebbe essere qui in, uh, un paio di minuti". Il ciclope ha un brivido e fa cadere a terra un enorme vaso di ketchup.

"Ulisse? Ha accecato mio padre. Lui viene qui?"

"Credo proprio di averlo sentito," dice Juranda.

Gocce di sudore iniziano a comparire sulla fronte del ciclope.

"È sulla porta!" grida Bivotar. "Sta arrivando!"

Il ciclope urla di terrore, si allontana dalla porta a gran velocità, si schianta contro il muro più lontano abbattendolo, e lasciando un buco di dimensioni... ciclopiche. E scompare alla vista.

"Bella pensata, Juranda."

"Grazie, Bivotar. Sono contenta che leggiamo L'Odissea di Omero a scuola."

I giovani si arrampicano attraverso il varco creato dal ciclope, e si ritrovano in un tunnel che scende ripido verso il basso. Il tunnel diventa presto una lunga rampa di grandi scale in marmo. Giù, alla fine delle scale, c'è una enorme porta.

Vai a pagina 85.

Sopra alla porta troneggia la scritta "Tempio di Zork" e in lettere più piccole "Gioele Testapiatta, Sommo Sacerdote." Bivotar e Juranda entrano nel tempio. Ha un alto soffitto a volta, e file di panche di pietra. Tutto è coperto da polvere e ragnatele.

"Questo posto mette i brividi," dice Juranda.

"Andiamo fino all'altare," la incoraggia Bivotar.

I due attraversano il tempio e salgono alcuni scalini fino all'altare, dove trovano un pesante libro di preghiere, un paio di candele, e una scatola di fiammiferi.

Il libro ha per titolo "Ventidue preghiere scelte di Esorcismo del Grande Impero Sotterraneo."

"Portiamo questa roba con noi," dice Bivotar.

"Perché?" chiede Juranda.

"Non lo so. Qualcosa mi dice di farlo."

In fondo al tempio un altro passaggio conduce verso il basso. Dopo averlo percorso per qualche minuto si ritrovano in una piccola stanza con un cancello in ferro fissato alla parete. Un vento caldo soffia fra le inferriate, e oltre ad esse si vedono fiamme e pile di corpi. Il cancello reca la scritta:

"Lasciate ogni speranza, o voi ch'entrate."

Vai a pagina 86.

Di fronte al cancello, una misteriosa scala a chiocciola scende verso il basso. Dalla scala proviene un odore nauseabondo.

Provi ad attraversare il cancello?

Vai a pagina 87.

O preferisci esplorare la scala a chiocciola?

Vai a pagina 90.

"La seconda metà della profezia di Vengrallior!" dice Bivotar. " 'passa attraverso il portale della disperazione!' È stata una fortuna imbattersi in quel vecchio stregone. Non sarei mai passato di qua altrimenti."

Mentre cercano di passare attraverso il cancello, vengono fermati da una forza misteriosa. Spiriti invisibili sogghignano e si prendono gioco dei loro tentativi di passare.

Da oltre il cancello proviene il lamento di migliaia di anime perdute.

"Ho i brividi, Biv. Come riusciremo a passare?"

"Dovremo sbarazzarci degli spiriti che stanno bloccando la strada."

"Meno male che hai portato quel libro di esorcismi dal tempio."

Bivotar prende un fiammifero e accende le due candele. Le due fiammelle sfarfallano all'impazzata, e gli spettri prima sghignazzanti ammutoliscono.

Bivotar con un rapido gesto apre il libro e legge uno degli esorcismi. Gli spiriti, consci di una forza maggiore di loro, urlano di dolore e fuggono.

La stanza cade istantaneamente nel silenzio più assoluto.

Nervosamente, i due amici oltrepassano il cancello.

Mura di fuoco salgono verso l'alto dalle invisibili profondità sottostanti.

Vai a pagina 89.



Juranda indica uno stretto cornicione che si snoda verso l'alto, al sicuro dalle fiamme.

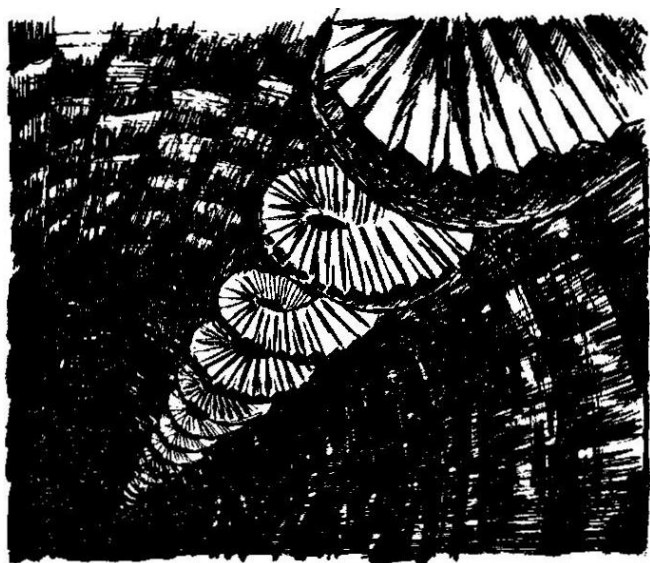
I giovani seguono il cornicione, che alla fine diventa una piccola galleria che sale verso l'alto. La luce proveniente dal vaso si sta ormai esaurendo.

La strada del tunnel diventa più ripida, e il pavimento è irregolare e cosparso di macerie. Procedere oltre diventa sempre più arduo.

Hai con te le scarpe da ginnastica magiche del principe di Kaldorn?

Se sì, vai a pagina 92.

se no, vai a pagina 97.



I ragazzi cominciano a scendere lungo la scala a chiocciola. Continuano a scendere per migliaia di passi. Non vedendo la fine della lunga scala decidono infine di rinunciare e tornare indietro. Risalgono le scale, ancora e ancora. Ogni passo, ogni spirale della scala sembra esattamente uguale alla precedente. I giovani cominciano a preoccuparsi.

Vai a pagina 91.

"Non mi sembrava che fossimo scesi così tanto," dice Juranda.

"Forse non abbiamo visto l'uscita. Andiamo avanti ancora un po', nel caso ci giriamo e proviamo a scendere di nuovo."

I due amici continuano a vagare su e giù per la scala, ma dell'uscita nemmeno l'ombra.

Sembra anzi che non ci sia proprio nessuna via d'uscita; le scale sembrano continuare all'infinito.

Alla fine, Bivotar e Juranda, stanchi e terrorizzati, sono così deboli per la fame che la loro energia vitale lentamente si spegne.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 7 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 86 e prova ancora.

"Mettiamo le scarpe da ginnastica che ci ha dato il principe," dice Bivotar. "Ci potrebbero rendere la vita più facile."

"Buona idea," concorda Juranda.

Mettono le scarpe, ma ancor prima di fare un passo, un rospo gigantesco sbuca dall'ombra proprio dietro di loro.

È abbastanza grande da ingoiarli entrambi in un solo boccone. Il rospo emette un profondo gracidio, e la sua lingua scatta verso i giovani.

Prova ad avvolgersi intorno alla gamba di Bivotar, ma il ragazzo riesce a liberarsi. Il rospo si avvicina con un balzo.

"Corri, Biv! Corri!" Cominciano a correre su per il passaggio. Con loro grande sorpresa, grazie alle scarpe magiche, con un solo passo riescono a percorrere molti metri. I loro piedi toccano appena il suolo, quasi volano lungo il tunnel.

Il rospo gigante salta verso di loro, gracidando con rabbia. Le sue potenti zampe posteriori lo spingono avanti con lunghi salti, e la sua lingua scatta ancora verso di loro.

In fondo, davanti ai giovani, una luce appare alla fine del tunnel. Bivotar e Juranda si lanciano a lunghi passi verso l'uscita. Infine, il rospo gigante rotola all'indietro lungo la galleria. Furiosi gracidii echeggiano in lontananza.

Vai a pagina 94.



La luce dal vaso, dopo un ultimo tremolio, si spegne definitivamente.

I ragazzi irrompono fuori dal tunnel alla luce del sole. Si sono lasciati le montagne alle spalle. Davanti a loro si stende una foresta di alberi contorti. Sopra la cima degli alberi si stagliano le guglie di un castello dall'aspetto diabolico.

"Perché ci avete messo tanto" chiede Fred, seduto su una roccia accanto a Max.

"Max! Fred! Come siete arrivati fin qui?" chiede Juranda.

"Max ha usato l'incantesimo segreto per evocare le ninfe della montagna," spiega Max.

"Fred ha lanciato l'incantesimo," obietta Fred.

"Sì, hai lanciato l'incantesimo e invece della ninfa della montagna è apparso un pipistrello gigante," replica Max arrabbiato.

"Fred non ha invocato il pipistrello," grida Fred.

"Fred ci ha salvato dalla tana del pipistrello sulla vetta della montagna!"

"Facendoci travolgere da una valanga di neve? E quello lo chiami 'salvare', cervello di troll?"

"Sarai stato di aiuto tu! Non hai ucciso un singolo scorpione delle nevi!"

"Max ne ha uccisi più di te!"

Vai a pagina 95.

"Non è vero!"

"Sì che è vero!"

"Va bene, va bene," dice Bivotar, cercando di calmare gli elfi. "Anche noi abbiamo avuto una giornata emozionante. Ci siamo imbattuti in un ciclope e un rospo gigante, e ..."

"Abbiamo anche trovato questa pozione magica per fuggire dagli stregoni," interrompe Juranda.

"Bene, cosa facciamo adesso?" chiede Bivotar.

"Il castello di Malifestro è lì, in quella foresta," dice Max con voce tremante.

"Non è ancora troppo tardi per tornare indietro," suggerisce Fred.

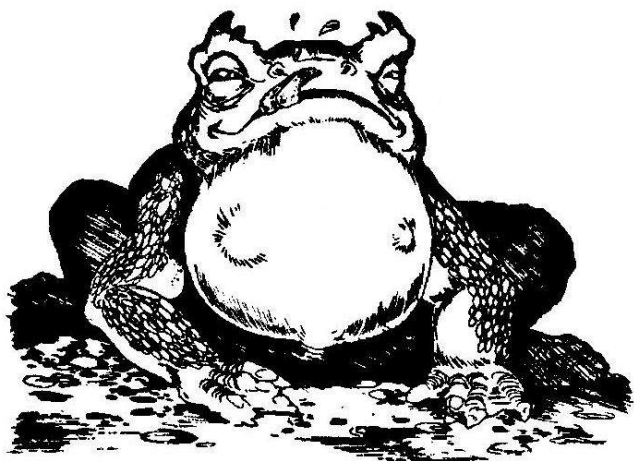
"Quella foresta ha un aspetto piuttosto sinistro," concorda Bivotar.

Decidi di tornare al castello di Zork?

Vai a pagina 98.

Continui la tua ricerca?

Vai a pagina 99.



"Sta diventando sempre più ripido," commenta Juranda.

"Mi piacerebbe avere qualcos'altro ai piedi invece di questi stupidi stivali in pelle."

All'improvviso, un rospo gigante sbuca fuori dall'ombra. Salta verso di loro, con la sua enorme bocca spalancata.

"Corri!" grida Bivotar, arrampicandosi su per il cunicolo. In lontananza, si intravede un minuscolo puntino di luce.

Bivotar e Juranda provano a correre verso la salvezza, ma inciampano sul pietrisco e cadono a terra.

In pochi attimi il rospo gigante è sopra di loro. Li avvolge con la sua lunga lingua e li solleva delicatamente verso la bocca spalancata.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 8 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

*Vai a pagina **69** e prova ancora.*

Per quanto sia un peccato tornare indietro dopo aver fatto tanta strada, Bivotar e Juranda accettano di tornare al castello di Zork.

Il viaggio di ritorno si rivela ancor più insidioso dell'andata. Gli elfi scompaiono durante un attacco di un gruppo di giganti dei ghiacci.

Poco dopo Bivotar, nei sotterranei, innesca per errore una trappola magica anti-intrusione, e i due avventurieri rimangono sepolti sotto tonnellate di roccia.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 6 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 95 e prova ancora.

"Non possiamo tornare indietro dopo essere arrivati fino a qui," dice Juranda.

I quattro si addentrano nella foresta. I serpenti strisciano ai loro piedi, e uccelli neri dal lungo becco saltano da un ramo all'altro. Gli avventurieri si muovono in fretta, e presto arrivano alle alte mura di pietra del castello di Malifestro.

"E ora che si fa?" chiede Bivotar. "Bussiamo alla porta?"

"Bussiamo alla porta!?" gridano gli elfi.

"Stavo scherzando," sorride Bivotar.

"Ci sono alcuni vitigni che si arrampicano su quel muro," dice Juranda, indicando una delle torri. "Potremmo riuscire ad arrampicarci."

"Aspetta! Fred ha una visione," dice Fred.

"Oh, no, di nuovo, nooo," borbotta Max.

"Fred vede la torre avvolta nei vitigni," continua Fred con gli occhi chiusi.

"E allora?" risponde Max. "Questo lo vede anche Max."

"Fred vede una sfera nera dentro la torre. Qualcuno dentro, imprigionato."

"Chi c'è imprigionato dentro?" chiede Bivotar. "Syovar?"

Fred si stringe nelle spalle. "Fred non sa. La visione è svanita."

Vai a pagina 101.



Si avvicinano con cautela al muro della torre. I vitigni sono spessi e fissati saldamente alla pietra.

Gli elfi iniziano ad arrampicarsi per primi, con Bivotar e Juranda subito dietro. Man mano che salgono i rampicanti diventano più sottili. Proprio quando sembra che non si possa salire oltre, raggiungono una piccola finestra.

I quattro strisciano dentro e si ritrovano in una piccola stanza illuminata soltanto dalla piccola finestra da cui sono entrati. Sul pavimento, al centro della stanza, è inciso un pentacolo.

Vicino alla finestra c'è una sfera di cristallo nera, di circa sessanta centimetri di diametro.

"La sfera nera!" esclama Juranda.

"La tua visione era corretta, Fred!"

"Max sente una forza vitale provenire da dentro la sfera," dice Max, esaminandola.

"Malifestro deve aver imprigionato Syovar dentro questa sfera!" riflette Bivotar. "Come possiamo farlo uscire?"

"Proviamo a mettere la sfera sul pentacolo," suggerisce Fred.

Bivotar mette la sfera sul pentacolo. Con uno sbuffo di fumo, appare un enorme demone, torreggiante sopra di loro.

Vai a pagina 103.



Gli elfi strillano e si nascondono dietro a Bivotar e Juranda. Il demone scopre le sue zanne, ed inizia a parlare con voce tonante.

"Salve, avventurieri! Grazie per avermi liberato dalla prigionia! Chi c'è dietro di voi? Elfi? Mi piace il sapore della tenera carne di elfo!"

Gli elfi si stringono l'un l'altro, tremando di paura.

"E voi, giovani, che cosa state portando? Quella non è una Pozione di Fuga dagli Stregoni? Hmmm. Ditemi, perché siete venuti qui? Perché mi avete invocato?"

"Siamo venuti per salvare nostro zio, Syovar, dal malvagio stregone Malifestro," spiega Bivotar.

"Allora arrivate troppo tardi. Malifestro ha già tolto di mezzo vostro zio, e ora si prepara a invadere il Regno di Zork."

"Syovar è morto?" dice Juranda, attonita.

"Temo di sì," risponde il demone. "Ma, giusto perché il vostro viaggio non sia stato una totale perdita di tempo, lasciate che vi faccia un'offerta.

Vai a pagina 104.

Esaudirò qualsiasi desiderio che sia nei miei poteri soddisfare. In cambio chiedo soltanto la boccetta di Pozione di Fuga dagli Stregoni".

"Mi sembra ragionevole," dice Bivotar.

"Ehi, aspetta!" lo ferma Max. "La pozione potrebbe essere la sola possibilità di uscire vivi da qui."

Vuoi tenerti stretta la Pozione della Fuga?

Vai a pagina 105.

Vuoi stringere il patto col demone?

Vai a pagina 109.

"Suppongo che se Syovar è morto allora la nostra ricerca si possa considerare giunta al termine," sentenzia Bivotar.

"Abbiamo fallito," aggiunge Juranda. I suoi occhi si riempiono di lacrime.

"Beviamo la Pozione di Fuga dagli Stregoni," dice Max.

"Giusto," ribadisce Fred. "Prima la beviamo e meglio è."

Bivotar si stringe nelle spalle. "Così potremo almeno salvare noi stessi." Così dicendo beve un sorso di pozione e passa la boccetta agli altri. Il demone continua a sogghignare. Juranda beve l'ultimo sorso della pozione.

Dopo qualche attimo, si ode un forte schiocco, e dal nulla appare uno gnomo. È vestito in giacca e cravatta, e porta una grossa valigetta. Si avvicina agli elfi e agli avventurieri.

"Sono un rappresentante della Compagnia 'Frobozz - Pozione di Fuga dagli Stregoni'.

Sono qui per assicurarvi una fuga veloce, sicura, e a norma di legge. Ora, qual è la vostra destinazione?"

"Il castello di Syovar," risponde Bivotar.

Lo gnomo estrae dalla valigetta un foglio con un elenco.

"Hmmm. Non riesco a trovarlo sulla mia lista. Potrebbe forse essere il Castello di Zork?"

Vai a pagina 107.



"Sì, è quello," sbotta Max. "Sbrigati!"

"Calma," dice lo gnomo. "il novantacinque per cento di tutte le controversie è causato da eccessiva fretta. Ora, dovrete dirmi il nome del mago da cui volete fuggire."

"Malifestro," dice Juranda.

"Con una 'L' o due?"

"Una!" urla Fred.

"E i vostri nomi?" chiede lo gnomo, scarabocchiando furiosamente su un blocco note.

Bivotar dà allo gnomo i loro nomi. Gli elfi si agitano nervosamente, e intanto il demone ridacchia del loro disagio.

"Ora, dovete firmare questi moduli, liberando la compagnia da qualsiasi obbligo futuro diverso dalla fuga in questione.

Dovete firmare tutte e sette le copie nei tredici appositi spazi."

Improvvisamente, un enorme sbuffo di fumo nero compare all'altro capo della stanza. Una figura alta, vestita di nero, con una lunga tunica, emerge dalla nube di fumo.

"È Malifestro!" piangono gli elfi, cercando protezione.

"Temo che la garanzia sia nulla senza le vostre firme," conclude infine lo gnomo, scomparendo con uno schiocco.

Vai a pagina 108.

Malifestro si fa avanti. Il demone indietreggia impaurito. Il mago punta la sua bacchetta verso Bivotar, che si trasforma in un fungo. Poi lancia un incantesimo su Juranda, che diventa una lucertola. Infine, Malifestro prende gli elfi tremanti, e li porta verso la sua cucina per un piccolo spuntino.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 8 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità. Vai a pagina 104 e prova ancora.

"Forse questo demone ci può dare una mano," dice Juranda. "Diamogli la pozione della fuga."

"No!" dice Fred.

"Dalla a noi piuttosto!" dice Max.

"Silenzio, voi due," li zittisce Bivotar. E poi rivolto al demone, "Perché dovremmo fidarci di te?"

"Esaudirò per primo il vostro desiderio," risponde il demone, con un cenno magnanimo.

"Va bene," risponde Bivotar. "Affare fatto."

"Cosa vogliamo chiedergli, Bivotar?"

"Non lo so, Juranda. Tu cosa pensavi di chiedere?"

Decidi quale desiderio chiedere al demone.

Una volta che hai deciso, vai a pagina 110.

Chiedi al demone di uccidere Malifestro?

Vai a pagina 111.

Chiedi di salvarvi dallo stregone e di fare ritorno a casa sani e salvi?

Vai a pagina 114.

Chiedi ricchezze e tesori?

Vai a pagina 116.

Chiedi al demone di provare a riportare in vita Syovar?

Vai a pagina 118.

Chiedi qualcos'altro al demone non presente nella lista qui sopra?

Vai a pagina 125.

Bivotar si rivolge al demone, "Demone! Uccidi lo stregone! Uccidi Malifestro per noi!"

Il demone deglutisce. "Beh, una promessa è una promessa." e scompare.

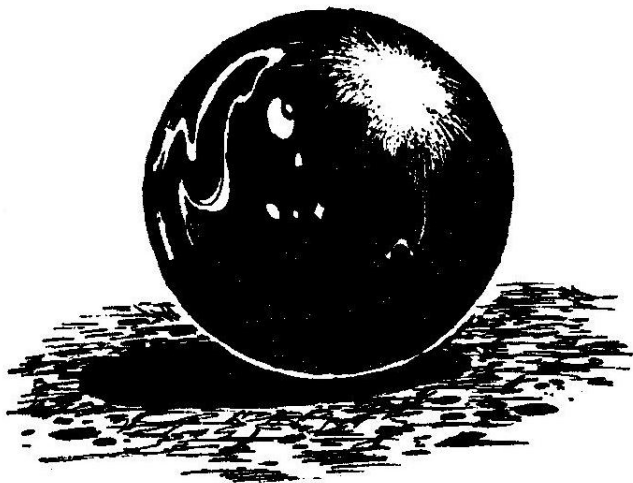
"Grande idea, Biv!" dice Juranda soddisfatta.

Improvvisamente, appare un alto individuo con una tunica del nero più profondo. Tiene il demone per la collottola.

Il demone alza le spalle e borbotta "Mi dispiace, io ho provato."

Gli elfi urlano e cercano di nascondersi in un angolo. La figura in tunica avanza verso gli avventurieri.

Vai a pagina 113.





"Io sono Malifestro," tuona lo stregone, "e voi siete un fastidio con cui non intendo perdere altro tempo." Con la sua magia evoca una enorme palla di fuoco e la scaglia verso gli avventurieri. I quattro vengono così ridotti a piccoli mucchietti di cenere.

FINE

*Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 9 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità. Vai a pagina **109** e prova ancora.*

"Ehi, demone," dice Juranda. "Portaci in salvo al castello di Syovar, e avrai la tua pozione."

Il demone annuisce, e dopo pochi istanti si ritrovano nella sala del trono del castello, la Pozione di Fuga dagli Stregoni è sparita.

"Casa," sospira Max.

"Finalmente al sicuro," dice Fred.

"Almeno per un po'," aggiunge Max.

Due giorni più tardi, Malifestro e i suoi servi del male invadono quelle terre e riducono in schiavitù tutte le genti del regno.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 9 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 109 e prova ancora.



"Demone! Riempici di gioielli," grida Max.

"E oro! Non dimenticare l'oro!" dice Fred.

"Torno subito," dice il demone, svanendo nel nulla.

"Che cosa stupida da chiedere!" borbotta Bivotar.

"Cosa avete intenzione di fare con l'oro e i gioielli?" chiede Juranda.

"I gioielli sono bellissimi," risponde Max.

"Avere dell'oro è sempre una buona cosa," spiega Fred.

Il demone riappare, con un enorme mucchio di gioielli e monete d'oro. "Ecco il vostro tesoro,"

dice il demone, "per quello che può servire."

Poi si china e prende la pozione della fuga, la beve, e svanisce.

"Oh ragazzi," Max con emozione afferra i gioielli a piene mani.

"Grande!" sbotta Juranda. "Se anche sapessimo come uscire di qui non potremo mai portare con noi tutto quest'oro."

Improvvisamente, un'alta figura con una fluente tunica nera appare nella stanza.

"È lui!" urla Fred. "È Malifestro!"

Gli elfi scavano fra oro e ricchezze cercando un rifugio, con le gambe che scalciano nell'aria. Malifestro alza un sopracciglio con fare minaccioso e dice,

Vai a pagina 117.



"Mi stavo chiedendo dove fossero finiti i miei tesori."

Egli schiocca le dita, e i gioielli scompaiono.

Schiocca di nuovo le dita, e anche l'oro scompare.

Schiocca ancora le dita, e scompaiono gli elfi.

Un altro schiocco, e infine scompaiono anche Bivotar e Juranda.

Strofinandosi le mani sulla tunica borbotta "che liberazione, io odio i mocciosi".

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 9 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 109 e prova ancora.

"Demone!" chiede Juranda. "Pensi che potresti riportare qui e in vita Syovar?"

Il demone si acciglia. "Hmmm ... è una richiesta difficile da esaudire. Per quanto sia un demone di Prima Classe, con settecento anni di esperienza, non sono certo di poter compiere una tale impresa. Tuttavia, ho fatto una promessa, quindi cercherò di esaudire il vostro desiderio. Inoltre, se riuscissi nell'impresa, allora Syovar potrebbe distruggere Malifestro, il che ripagherebbe quello stregone per avermi imprigionato per trecento anni."

Il demone recita degli incantesimi incomprensibili, e disegna nell'aria delle intricate figure. Dal pavimento davanti a lui inizia a formarsi del fumo. Dalle sue dita volano scintille. Infine, il fumo si dirada e davanti a loro appare Syovar, un po' stordito ma vivo.

"Juranda e Bivotar! Avete sentito che chiedevo il vostro aiuto!" Li abbraccia con gratitudine.

"E Max e Fred!" e accarezza le teste degli elfi, che saltano su e giù per l'eccitazione.

"Scusate se interrompo questo dolce incontro," li interrompe il demone, "ma noi abbiamo un patto", e conclude con qualche colpetto di tosse.

Vai a pagina 120.



"Oh, giusto," risponde Bivotar, e così dicendo porge al demone la bottiglia di Pozione della Fuga.

"Addio, e non dimenticate di scrivere." Il demone beve la pozione e svanisce.

"L'ultima cosa che ricordo è che stavo appeso sopra un groviglio di serpenti," riflette Syovar ad alta voce.

"Malifestro era lì..." si interrompe un attimo. "Avete fatto sì che il demone mi riportasse in vita! Per Frobs, mi avete salvato ancora una volta."

"Siamo ancora nel castello di Malifestro," spiega Juranda.

"E dobbiamo sbrigarci!" prosegue Bivotar. "Il demone ha detto che Malifestro si sta preparando a invadere il regno."

Syovar ridacchia. "Malifestro è vanitoso e millantatore. Prima di uccidermi, mi ha detto tutti i suoi piani, parlandomi di come intendesse schiavizzare l'intero regno.

Ho imparato i suoi punti di forza e le sue debolezze. Mai si sarebbe sognato che io avrei potuto tornare in vita e usare queste conoscenze."

"Devo attirare Malifestro in un combattimento mortale," continua Syovar.

"Se lo incontrassi nella sala del trono del suo castello, non sarebbe in grado di chiamare rinforzi. Sarebbe la sua magia contro la mia, la sua astuzia contro la mia."

Vai a pagina 121.

"Stai attento!" avverte Max.

"Giusto," ribadisce Fred. "Rimanere uccisi due volte nella stessa settimana è poco salutare."

Syovar annuisce solennemente, e batte le mani. Bivotar, Juranda, e gli elfi si ritrovano su un balcone che si affaccia sulla sala del trono. Syovar è in basso, nel centro della sala. Mentre guardano in basso, Malifestro appare in una nuvola di fumo acre.

"Quante volte devo ucciderti, Syovar?" chiede il malvagio stregone.

"È il mio turno adesso," risponde Syovar. Così dicendo fa ondeggiare il braccio, e si trasforma in un feroce leone di montagna. Si scaglia contro Malifestro, che a sua volta si trasforma in un furioso muro di fuoco.

Syovar si ritrae con un ruggito, e improvvisamente il leone è scomparso, sostituito da un'ondata di acqua che scorre impetuosa verso il fuoco. Il fuoco svanisce, e al suo posto giunge un vento ululante di aria gelida. Soffia impetuoso sopra l'acqua, che viene spinta indietro e lentamente inizia a congelare. L'acqua diventa una lastra di ghiaccio, mentre il vento continua a ululare attorno alla sala del trono.

"Oh no, oh no," geme Max. "Malifestro lo sta congelando."

Vai a pagina 123.



Davanti ai loro occhi, la lastra di ghiaccio inizia a cambiare forma, espandendosi verso l'esterno. I bordi si arricciano verso l'alto, fino ad incontrarsi a formare una sfera traslucida intorno al vortice di vento. La sfera si restringe sempre più, e un momento più tardi, Syovar è sotto di loro, tenendo in mano una sfera di cristallo come quella che imprigionava il demone. Gli elfi si fanno sfuggire un fragoroso e gioioso applauso.

Syovar fa nuovamente ondeggiare il suo braccio, e di colpo si ritrovano nel loro castello. Syovar, esausto dalla battaglia, lascia gli elfi ad occuparsi di Bivotar e Juranda mentre egli si ritira per la notte.

L'indomani, la voce della sconfitta di Malifestro si è diffusa ovunque. Una folla gioiosa inizia a raccogliersi sul grande prato fuori dal castello.

Syovar conduce Bivotar e Juranda su una balconata che domina la folla in festa. Max e Fred li seguono appresso.

"Salute a Syovar!" urla la folla. "Lunga vita al re!"

"Grazie per la meravigliosa accoglienza!" Syovar li chiama sul balcone. "Ma permettetemi di presentarvi i due eroi che hanno rischiato la vita per salvarmi.

Vai a pagina 124.

Bivotar il Coraggioso, e Juranda l'Intrepida!"

La folla applaude con foga.

"Ma non ce l'avremmo fatta senza Max e Fred," urla Bivotar.

"I due elfi più coraggiosi del mondo," aggiunge Juranda.

I due elfi cercano di apparire modesti, ma senza troppo successo.

Syovar abbraccia i due avventurieri e sussurra, "Meglio che salutate gli elfi."

"Addio, Max," saluta Bivotar, asciugandosi una lacrima dalla guancia.

"Mi mancherai, Fred," dice Juranda, tirando su col naso.

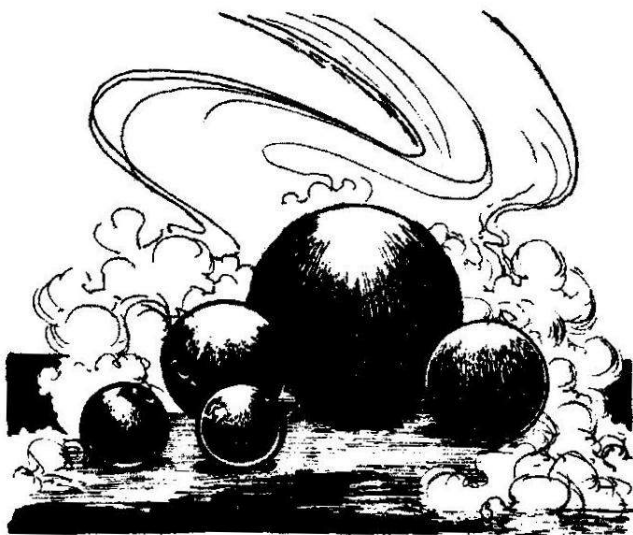
"Max non vuole che voi ci lasciate," piagnucola Max.

"Anche Fred vuole che restiate," protesta Fred.

"Dobbiamo tornare a casa," spiega Bivotar. "Ma torneremo."

I due amici cominciano a sentire un senso di vertigine. La testa comincia a girare, e il mondo intorno si fa confuso e sfocato.

Vai a pagina 126.



Prima che abbiano la possibilità di chiedere qualsiasi cosa al demone, Malifestro si materializza nella stanza.

Rispedisce il demone nella sua prigione sferica. Poi, con un gesto della mano, rinchiude Max, Fred, Bivotar, e Juranda in altrettante prigioni del tutto simili alla prima.

FINE

Se ti fermi qui, il tuo punteggio è di 9 su un massimo di 10 punti. Ma probabilmente ti meriti un'altra possibilità.

Vai a pagina 109 e prova ancora.

Quando la testa smette di girare, i due amici si rendono conto di essere tornati nella cameretta di Bill. June indossa i suoi soliti vestiti e Bill è nel suo pigiama, stringendo in una mano l'Anello di Zork. Ripone l'anello nel cassetto della sua scrivania.

"Bill!" urla la madre dalla sala di sotto. "Sei sveglio?"

"Sì, mamma!" risponde Bill.

"La colazione è quasi pronta!" chiama la mamma.

"Bene!" dice Bill, con un largo sorriso.

June sfreccia verso la finestra per sgattaiolare fuori. Guarda Bill. "Torno a casa. Verrò più tardi." e abbassando il tono di voce aggiunge, "Questa volta non dobbiamo star via così a lungo..."

"Va bene!" risponde Bill, con un largo sorriso.

FINE

Il tuo punteggio è di 10 su un massimo di 10 punti. Congratulazioni! Tu saresti davvero un fantastico avventuriero!



LA SFIDA DI MALIFESTRO

2

Coraggioso avventuriero, stai per vivere un'esperienza unica in un universo magico, ricco di bizzarre creature, in cerca di tesori ed emozioni. Benvenuto nel Regno di Zork!



zork

In questo libro il protagonista sei tu.

Syovar, il legittimo sovrano di Zork, è stato fatto prigioniero da Malifestro, un malvagio e avido stregone giunto dalle terre di confine. Un riscatto di metà delle terre del regno e diecimila schiavi viene chiesto per la sua liberazione. Zork è ormai nel caos, solo tu puoi salvare Syovar e liberare il regno dal malvagio stregone Malifestro. Saprai uscire vincitore da questa ardua impresa?

In questo libro il protagonista sei tu.

Una favolosa avventura ti aspetta nelle magiche Terre di Zork.

Traduzione e copertina di Phantom
<http://www.librogame.net>

librogame's LAND

libri NOSTRI